PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Sedetevi uno di fronte all'altro e mettete i componenti del gioco fra di voi.
2. Mescolate le 32 carte arma standard e disponetele in un mazzo coperto da posizionare alla portata di entrambi. Questo sarà il mazzo armi. Per ora, lasciate le carte arma speciale da parte.
3. Mescolate le 36 carte nemico e poi dividetele in 6 mazzi coperti uguali. Posizionateli seguendo l'esempio soprastante.
4. Mescolate le 6 carte boss e poi mettete una carta boss coperta in ognuno dei 6 mazzi nemici. Per farlo, dovete prima mettere sul tavolo 3 carte coperte prese da ogni mazzo, poi posizionare una carta boss sopra di esse e infine rimettere il resto delle carte di ogni mazzo sopra le carte boss. In questo modo, ogni mazzo nemici avrà una carta boss nella quartultima posizione.
5. Scoprite le prime 3 carte di ogni mazzo nemici e disponetele come mostrato nell'immagine soprastante, in modo che ogni carta copra quasi completamente quella precedente. Assicuratevi che tutti i numeri e le icone sul lato destro di ogni carta nemico siano visibili. Questi set di 3 carte sono la "linea d'assalto" corrispondente al mazzo da cui sono state pescate.
6. Posizionate tutti e 4 i gettoni difesa e le 4 armi speciali alla vostra portata.
7. Ora pescate 4 carte a testa dalla cima del mazzo armi e aggiungetele alla vostra mano. Se non vi piacciono le vostre 4 carte iniziali, potete rimescolarle nel mazzo armi e pescarne altre 4. Questa azione può essere compiuta una sola volta a testa, una volta per partita e solo in questa fase del gioco.
8. Ora prendete 1 pedina samurai a testa; la controllerete per tutta la partita. Entrambe le pedine samurai devono essere poste sul campo di battaglia, ognuna in una delle due posizione mostrate nell'immagine soprastante. **Non** potete descrivere le carte che avete in mano e dovete fare in modo che ognuna delle 2 posizioni sia occupata da una pedina.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Durante ogni round, dovete sconfiggere o difendervi dai nemici in arrivo scartando carte arma dalla vostra mano. Entrambe le azioni permettono di eliminare un nemico dal gioco, ma solo sconfiggendoli guadagnerete i punti onore. Potete giocare armi o passare il turno, fino a quando entrambi non avrete passato il turno.

Dopodiché, tutti i nemici rimasti potranno attaccare e, a seconda dei danni inflitti, dovrete scartare carte arma dal mazzo armi. Conquisterete la vittoria solo se sopravviverete a tutti i nemici e se guadagnerete almeno 40 punti onore. Se esaurirete il mazzo armi per 3 volte prima che ciò succeda, allora avrete perso la partita.

STRUTTURA DEI ROUND

Ogni round ha la stessa struttura del gioco in modalità solitario, ovvero è diviso nella fase samurai e nella fase nemico. Le fasi seguono sempre questo ordine; dopo aver terminato la fase nemico, inizia un nuovo round, a meno che la partita non sia finita. Consultate la sezione Fine della partita per scoprire come termina il gioco.

Entrambe le fasi del gioco seguono le stesse regole della modalità solitario; sono presenti alcuni cambiamenti, spiegati qui sotto:

FASE SAMURAI

PESCARE

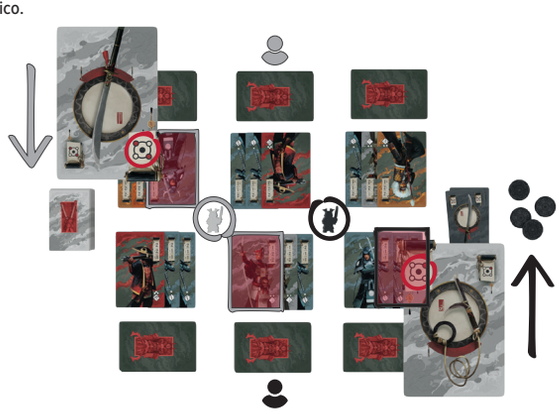
Pescate 4 carte a testa dal mazzo armi e aggiungetele alla vostra mano.

Nota: come nella modalità solitario, dovete saltare questo passaggio nel primo turno di gioco.

COMBATTERE

A turno, giocate le vostre carte arma per attaccare o difendervi. Potete anche scartare carte dal mazzo armi per muovere la vostra pedina samurai e per cambiare i vostri bersagli tramite l'azione concentrazione.

In un turno, potete giocare da 0 a 2 delle vostre carte e compiere tutte le azioni speciali che volete. Giocare 0 carte equivale a "passare" il turno: non potrete più giocare altri turni all'interno di quel round. Se solo un giocatore non passa, può continuare a giocare tutte le carte che vuole fino a quando non sceglie di passare a sua volta. Una volta che entrambi avete passato il turno, inizia la fase nemico.



ATTACCARE UNA LINEA D'ASSALTO

La vostra pedina samurai serve per determinare quali linee d'assalto potete attaccare quando giocate le carte arma. Ogni pedina samurai dev'essere sempre posizionata fra 4 delle 6 linee d'assalto e ogni giocatore deve scegliere un bersaglio basandosi sulla propria prospettiva.

AZIONI SPECIALI

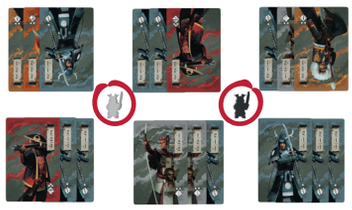
Nella versione cooperativa del gioco ci sono due azioni speciali che possono essere compiute più volte e in qualsiasi momento del turno di ogni giocatore:

- ***CONCENTRAZIONE***

  Per questa azione, segui le regole della modalità solitario.

- ***MOVIMENTO***

  Chi sta giocando può spostare la sua pedina samurai nell'altra posizione scartando una carta arma dalla cima del mazzo. È possibile che ci siano 2 pedine samurai nella stessa posizione. Muovendo la pedina samurai, cambiano le linee d'assalto che si possono attaccare quando si giocano le carte arma.



SCONFIGGERE UN NEMICO

Tutti i nemici sconfitti sono messi nel mazzo dell'onore, condiviso tra i giocatori. I nemici sono di quattro colori diversi, e tutti quelli che non sono rossi possono essere sconfitti secondo le regole della modalità solitario. Nella versione cooperativa, i nemici rossi sono più forti e devono essere attaccati da entrambi per essere sconfitti.

Quando attaccate un nemico rosso, controllate prima se l'altro giocatore ha un'arma attiva già giocata contro quel nemico. Un'arma è considerata attiva quando è posizionata scoperta sul tavolo, di fianco a una delle linee d'assalto.

- Se non c'è alcuna arma attiva associata alla linea d'assalto sotto attacco, allora l'arma appena giocata diventa un'arma attiva e dev'essere posta vicino a quella linea d'assalto. Assicuratevi che si capisca quale giocatore ha posizionato l'arma.
- Se l'altro giocatore ha già messo un'arma attiva associata alla linea d'assalto sotto attacco, allora il nemico rosso in cima alla linea viene sconfitto e messo nel mazzo dell'onore condiviso. Entrambe le armi usate per questo attacco devono essere scartate.

DIFENDERSI DA UNA LINEA D'ASSALTO

Dopo aver deciso di difenderti da una linea d'assalto, controlla se c'è un'arma attiva vicino ad essa. Se c'è, scartala.

COMUNICARE

Potete parlare tra di voi solo se le vostre pedine samurai si trovano nella stessa posizione. In questo caso, potete discutere i vostri piani e rivelare la vostra mano.

ARMI ESAURITE

Ogni giocatore deve pescare un'arma speciale quando il mazzo armi dev'essere rimescolato. Questa fase segue le regole della modalità solitario, ma invece di essere basata su 2 o 1 armi speciali, si basa su 4 o 2 armi speciali presenti sul tavolo.

FINE DELLA PARTITA

I giocatori vincono o perdono la partita sempre assieme. Le condizioni di fine partita sono uguali a quelle della modalità solitario; di seguito sono elencati i ranghi che si ottengono a seconda della quantità di punti onore:

- 40 - 44 punti onore: Apprendisti
- 45 - 49 punti onore: Guerrieri
- 50 - 54 punti onore: Samurai
- 55 o più punti onore: Eroi dell'Impero!

VIA DEL GUERRIERO - VERSIONE AVANZATA DEL GIOCO

Seguite le regole di preparazione effettuando i seguenti cambiamenti:

Prima della fase di preparazione #3, aggiungete le 4 carte Yamabushi nel mazzo nemici, poi mescolate. Rimuovete le 4 carte in cima a questo mazzo prima di procedere con la fase di preparazione #3.

Tutte le carte Yamabushi hanno gli stessi effetti della modalità solitario.

Nella versione per 2 giocatori, dovete lavorare assieme per sconfiggere le orde di nemici all'assalto. Vincerete o perderete fianco a fianco: collaborare è la chiave per sopravvivere e accrescere il proprio onore!

IL GIOCO

Eiyo è un gioco dal ritmo rapido dove bisogna usare le proprie armi in modo strategico, così da sconfiggere le orde di nemici in battaglia. Sopravvivete ai loro attacchi e guadagnate punti onore, cruciali per assicurarsi la vittoria a fine partita.

COMPONENTI

32 carte arma standard

4 carte arma speciale
(2 per la modalità solitario e 4 per la modalità cooperativa)

36 carte nemico

4 gettoni difesa

4 carte Yamabushi
(solo per la variante "Via del guerriero")

6 carte boss

2 pedine samurai
(per la modalità cooperativa)

RICONOSCIMENTI

Progettazione del gioco: Andrea Sbragia e Pierpaolo Paoletti
Illustrazioni: Mateusz Mizak
Editore: ThunderGryph Games
Project Manager e direzione artistica: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Editor: Pierpaolo Paoletti
Creazione del regolamento: Jonathan Cox
Test regolamento: Cristina Aguirre Bisi
Grafica: Daniel Tosco
Bozze: Erick Tosco
Traduzione: Wabbit Translations
Grazie al sostegno di: Cristina Bisi e Luis González

LINGUE

Regolamento digitale disponibile su thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. Repubblica Argentina, 24 - 2º,
41011 Siviglia, Spagna - support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, tutti i diritti riservati.